

**This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problems Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

11-019337

(11) Publication number :

(43) Date of publication of application : 26.01.1999

(51) Int. Cl.

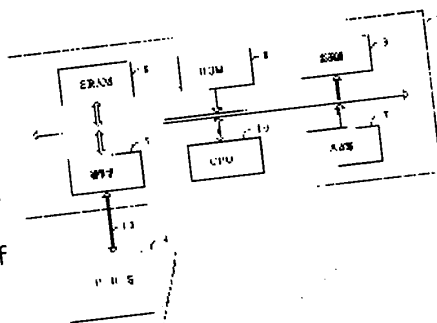
A63F 9/22
H04B 7/26
H04Q 7/38(21) Application number : 09-193278 (71) Applicant : MEDIA MAAKETEINGU SYST KK
(22) Date of filing : 02.07.1997 (72) Inventor : YOSHIKAWA NOBUAKI

(54) NETWORKING GAME SYSTEM AND PORTABLE GAME MACHINE

(57) Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a networking game system, which enables an epoch-making game to realize variety.

SOLUTION: This networking game system provides a game process with variety, by connecting a portable game unit 3 and a game parent machine through a movable communication line as required. Control data sent/received between the portable game unit 3 and the game parent machine, contains personality data defining the personality of each character playing in the game and status values showing the current state of the character. If control data are applied from the game parent machine, an initialized motion in each portable game machine starts the game. While the control data can be sent from the portable game machines to the game parent machine during the game proceeding, the game parent machine returns the modified control data after partially modifying the control data received.



LEGAL STATUS

15.03.1999

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

3236800

28.09.2001

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-19337

(43) 公開日 平成11年(1999) 1月26日

(51) Int.Cl. ⁴	識別記号	F I		G
A 6 3 F	9/22	A 6 3 F	9/22	H
H 0 4 B	7/26	H 0 4 B	7/26	M
H 0 4 Q	7/38			1 0 9 M

審査請求 未請求 請求項の数 5 FD (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願平9-193278

(22) 出願日 平成9年(1997) 7月2日

(71) 出願人 397037557

メディアマーケティングシステム株式会社
大阪府大阪市北区東天満2-9-1

(72) 発明者 良川 延洞

大阪府大阪市北区東天満2-9-1 メデ
ィアマーケティングシステム株式会社内

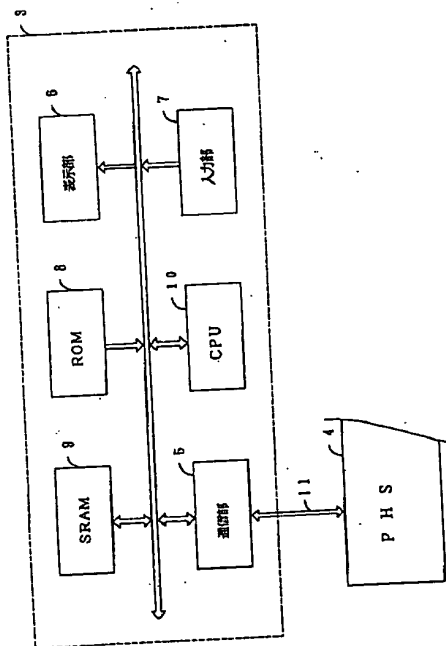
(74) 代理人 弁理士 福島 三雄 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲーム装置および携帯ゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 変化に富んだ画期的なゲームを実現できるようにしたネットワークゲーム装置を提供する。

【解決手段】 携帯ゲーム機3とゲーム親機MSとを、必要に応じて移動体通信回線で接続して、ゲーム進行に変化を与えるネットワークゲーム装置である。携帯ゲーム機3とゲーム親機MSの間で送受信される制御データには、ゲームに登場するキャラクタの個性を規定する個性値と、キャラクタの現在状態を示すステータス値とが含まれている。各携帯ゲーム機における初期設定動作によって、ゲーム親機から制御データが付与されたことによって、ゲームが開始され、ゲーム進行中は、携帯ゲーム機からゲーム親機に制御データを送信できる一方、ゲーム親機は、送信された制御データ中の一部を変更して返送するようにしている。



50

(7)と、前記制御部の指令に応じて、ゲーム進行に必要となる制御データをゲーム親機との間で送受信する通信部(5)とを備える携帯ゲーム機(3)であって、前記制御データには、各携帯ゲーム機の所有者に付与された識別番号と、ゲームに登場するキャラクタの個性を規定する個性値と、キャラクタの現在状態を示すステータス値とが含まれており、前記識別番号と前記個性値とは、初期設定動作によって、ゲーム親機から付与されるようになっていることを特徴としている。

【0006】

【発明の実施の形態】以下、実施例に基づいて、この発明を更に詳細に説明する。図1は、本発明の一実施例であるネットワークゲーム装置EQUの構成図を図示したものである。このゲーム装置EQUは、ホストコンピュータ1とPHS交換機2とからなるゲーム親機MSが、携帯ゲーム機3とPHS機4(Personal Handy-phone System)とからなるゲーム子機GM₁～GM_nに、移動体通信回線で接続されて構成されている。各携帯ゲーム機3…3は、初期動作として、ホストコンピュータ1から個々別々の制御データ(以下、特にDNAデータと呼ぶ)を受信した後、独立したゲーム機として動作するものであり、図2に示す構成を備えている。すなわち、携帯ゲーム機3は、PHS機4とのデータ授受を行う通信制御部5と、液晶画面からなる表示部6と、押しボタンからなる入力部7と、ゲームプログラムなどを記憶するROM8と、ゲーム進行上に必要な制御データなどを記憶するSRAM9と、各部の動作を制御するCPU10とで構成されている。

【0007】図3は、携帯ゲーム機3とPHS機4とが通信ケーブル11で接続される状態を示したものである。また、図3には、選択ボタン7A、決定ボタン7B、及び戻りボタン7Cからなる入力部7や、80ドット×48ドット程度の解像度でモノクロ液晶画面からなる表示部6が具体的に示されている。この表示部6には、入力部7の操作に応じて、ツリー構造(図4参照)のメニュー画面が次々と表示されるようになっている。つまり、選択ボタン7Aを押すごとにメニュー画面上でカーソルが循環的に移動し、適当なカーソル位置において決定ボタン7Bを押すと、メニュー画面に表示された処理をCPU10が実行するか、或いは、ツリー構造の階層が更に一つ深まることになる。一方、戻りボタン7Cを押すごとに、ツリー構造の階層が一つずつ浅くなる。メニュー画面について、より具体的に説明すると、例えば、第1メニュー画面D1において「通信動作」を選択して決定ボタン7Bを押すと、CPU10の動作によって携帯ゲーム機3とホストコンピュータ1とが接続されると共に、表示部6には第2メニュー画面D2が表示される。そして、第2メニュー画面D2には、(a)育成代行機能、(b)結婚機能、(c)里親機能、(d)買い物機能、(e)旅行機能、(f)家出捜索機能のいずれかを選択

するためのメニュー画面が表示される。なお、(a)～(f)の各機能については、さらに後述する。

【0008】通信制御部5は、PHS機4への制御コマンドの送出や、PHS機4の動作ステータスの受信や、PHS機4と携帯ゲーム機3の間でDNAデータの授受などを実現する部分であり、この通信制御部5は、決定ボタン7Bによって、ゲーム親機MSとの交信を伴う処理が選択された場合に機能する。すなわち、ゲーム親機MSとの交信を伴う処理が選択されると、CPU10

10は、通信制御部5を介して、ダイヤル発信用のコマンドと共にゲーム親機MSの電話番号をPHS機4に送出する。PHS機4は、これに回答してゲーム親機MSに対してダイヤル信号を発信し、その後、ゲーム親機MSとの通信回線が構築されると、その旨を通信制御部5に知らせてくる。そこで、CPU10は、構築された移動体通信回線を通して、SRAM9に記憶しているDNAデータをゲーム親機MSに送信したり、或いは、これとは逆に、ゲーム親機MSから送信されてくるDNAデータを受信する。なお、通信規格は特に限定されないが、例えば、PIAFS規格を使用するものとする。

【0009】図5は、DNAデータの構造について例示したものである。DNAデータには、①各携帯ゲーム機の所有者に付与される識別番号と、②ゲームに登場するキャラクタの個性を規定する個性値と、③キャラクタの現在状態を示すステータス値と、④その他の値とが含まれている。

①識別番号とは、各携帯ゲーム機3…3ごとに付与される数バイトのID番号であり、図5の「ユーザID」欄のデータがこれに該当する。

30 ②個性値とは、ゲームに登場するキャラクタの個性を規定したものであり、具体的には、「性格」、「成長パターン」、「姿」、「バイオリズム・パターン」、「世代」、「性別」、「誕生日」の各欄のデータが該当する。「性格」の欄のデータによって、怒りっぽい、わがまま、寂しがり屋など、キャラクタの生まれ持った性格が特定され、具体的には、ペット育成過程におけるキャラクタの表情や行動に影響を与える。「成長パターン」とは、誕生してから成人して結婚し、その後、世代交代するまでの成長速度を示すものであり、図6に一例を示すように、標準的なAパターン、早熟タイプのBパターン、晩成タイプのCパターン、劣等タイプのDパターンなどの複数のパターンが存在する。

40 50 【0010】「姿」欄のデータは、キャラクタの生まれ持った姿形と、その変化を特定するものである。例えば、キャラクタの姿パターンとしてN種類あり(SH₁～SH_N)、図6の成長度G1～G4のレベルに達すると、キャラクタの姿や形を変えることにすると、ROM8には、性別ごとに5×N種類の画像データが用意されている。そして、DNAデータの「姿」欄のデータi jによって、表示すべきキャラクタが、姿パターンS

H_iの成長レベルjのものであることが特定される。
「バイオリズム・パターン」欄のデータは、図7に示すようなバイオリズム曲線の位相のズレを示すものである。例えば、標準パターンSTに対して、何種類かの位相のズレを設けておき(ST1, ST2, ……)、「バイオリズム・パターン」欄のデータによって、当該キャラクターの体調の時間的変化を特定する。「世代」欄のデータは、現在、活動しているキャラクターが何世代のキャラクターであるかを特定するものであり、第1世代のキャラクターが結婚して子供を生んだ場合には、生まれた子供が第2世代となる。「性別」欄のデータは、キャラクターの性別を表すものであり、「誕生日」欄のデータは、携帯ゲーム機が動作を開始した年月日時分を示すものである。なお、携帯ゲーム機が動作を開始した時とは、ユーザIDなどを含むDNAデータを、初期設定としてゲーム親機MSから受信した時を意味する。

【0011】③ステイタス値とは、ゲーム進行中のキャラクターの現状を示すものであり、図5の「現在状態」の欄のデータがこれに該当する。「現在状態」の欄のデータによって、キャラクターが図6の成長曲線のどこに位置して何歳か、図7のバイオリズム曲線のどこに位置して今が何時か、キャラクターはメニュー画面で決定されるどの行動中なのか、いかなる感情状態にあるか、キャラクターは親機に行って消滅中かどうか、などが示される。④その他の値とは、「乱数シード」の欄のデータなどが該当する。「乱数シード」の欄のデータは、携帯ゲーム機において発生させる乱数の種に当たるものであり、初期設定時にゲーム親機MSから付与される。各携帯ゲーム機では、乱数値を発生させつつキャラクターに各種の動作を行わせるが、乱数シードが携帯ゲーム機ごとに異なるので、発生する乱数列がゲーム機ごとに異なり、個々に特徴あるゲームを実現することが可能となる。なお、「汎用エリア」や「予備」の欄は、必要に応じて使用される部分であり、「チェックサム」領域は、データ受信時のトラブルを検出するための部分である。

【0012】続いて、携帯ゲーム機3での遊戯手順を説明する。なお、ゲーム親機MSのホストコンピュータ1は、各携帯ゲーム機3…3に付与する予定のDNAデータを保有している。

〔初期設定〕携帯ゲーム機3でゲームを開始するに当たっては、初期設定動作として、ゲーム親機MSからDNAデータを受け取る必要がある。すなわち、携帯ゲーム機3とPHS機4を接続して電源を投入すると、携帯ゲーム機3の表示部6には初期設定画面が表示されるので、遊戯者は、ボタン操作によってイニシャライズ処理を選択する。すると、CPU10は、携帯ゲーム機3とゲーム親機MSの通信回線を構築するよう動作し、その後、ゲーム親機MSから送られてくるDNAデータを受信してSRAM9に記憶する。このDNAデータによって、当該遊戯者（当該携帯ゲーム機）の識別番号が決定

され、携帯ゲーム機3で活動するキャラクターの個性値（性格、成長パターン、姿、バイオリズム・パターン、世代、性別、誕生日など）が決定される。なお、初期設定動作を完了した時点のキャラクターは、当然、第1世代であり、年齢は0歳である。また、この初期設定動作において、乱数シードも与えられるので、ゲーム開始後に発生する乱数列の発生パターンも決定される。

【0013】〔ゲーム動作〕以上の初期設定が終わると、携帯ゲーム機3は、独立して動作可能となるので、PHS機4を切り離した状態でゲームを開始することができる。ゲームが開始されると、表示部6には、DNAデータによって決定される個性を持ったキャラクターが現れる。そこで、遊戯者は、表示部6のメニュー画面を適宜に選択しながら、キャラクターの成長を促すよう各種の世話をを行う。遊戯者の世話に応じて、キャラクターの機嫌が変わったり、表情や動きが変化するが、CPU10は、当該キャラクターに付与されている性格やバイオリズムパターンに応じてキャラクターの動作を決定する。なお、ゲームが進行するに応じて、キャラクターは成長するが、その成長速度は、図6の成長パターンによって決定される。そして、成長度が所定のレベルG_iに達すると、当該キャラクターの姿パターンが少し変化することになる。

【0014】〔通信動作〕ところで、この携帯ゲーム機3では、遊戯者の選択に応じて、キャラクターを家から外に出すことができるようになっており、具体的には、(a) 育成代行機能、(b) 結婚機能、(c) 里親機能、(d) 買い物機能、(e) 旅行機能、(f) 家出捜索機能が用意されている。これらの機能は、いずれも携帯ゲーム機3とPHS機4とを接続して実現されるものであり、携帯ゲーム機3とホストコンピュータ1との間でDNAデータの送受信動作を伴うものである。

(a) 育成代行機能は、キャラクターが、託児所、保育所、幼稚園、小学校、中学校、高等学校、大学、予備校、専門学校、会社などの施設に出入りできる機能である。遊戯者が、この育成代行機能を選択すると、その時点のDNAデータがホストコンピュータ1の管理テーブルに登録される。そして、ホストコンピュータ1の側では、登録されたDNAデータに何らかの変化を与えることにし、例えば、性格やバイオリズムパターンなどを変更する。一方、携帯ゲーム機3の側にはキャラクターが存在しないことになるので、その後、遊戯者は、もう一度、育成代行機能を選択してキャラクターを連れ帰る必要がある。変化後のDNAデータを携帯ゲーム機3で受信すると、携帯ゲーム機3ではキャラクターが復活して、その後は、変化後のDNAデータに基づいた動作を再開する。なお、ホストコンピュータ1では、DNAデータが送信された後の経過時間を管理しており、一定期間が経過しても遊戯者がキャラクターを連れ帰らない場合には、キャラクターが家出して行方不明になったことにする。

【0015】(b) 結婚機能は、携帯ゲーム機3で育成したキャラクターが一定年齢に達したことを条件に選択できる機能であり、キャラクターを世代交代させたい場合に使用される。遊戯者が結婚機能を選択すると、その時点のDNAデータがホストコンピュータ1の管理テーブルに登録されると共に、結婚を希望している他のキャラクターのDNAデータとの合成が行われる。DNAデータの合成としては、例えば、性格、成長パターン、バイオリズムパターンなどにつき、男性側のデータと女性側のデータを任意に組み合わせれば良い。結婚機能を選択した後は、携帯ゲーム機3では引き続き、元のキャラクターを育成するが、時々、ゲーム親機MSと連絡を取って結婚できたか否かを確認する。そして、結婚して子供が生まれていたら、この次世代のキャラクターを受け取ることになる。具体的には、新しいDNAデータがゲーム親機MSから携帯ゲーム機3に送信されることになり、携帯ゲーム機3では、新しい個性(姿、性格など)を付与されたキャラクターが復活してDNAデータに基づいた動作を再開する。なお、ゲーム親機MSに連絡を取っても結婚できていない場合もあり、そのような場合には、元のキャラクターが寂しく歳を重ねることになる。

【0016】(c) 里親機能とは、結婚機能を使用して誕生した子供が、本来の親に引き取らなかった場合、その子を第三者が引き取る機能である。すなわち、ゲーム親機MSの側で結婚が成立して次世代のキャラクターが誕生しているにもかかわらず、一定期間を経過しても、親が子供を引き取らない場合には、その子は里親に預けられることになる。この里親機能は、自分が育てているキャラクターが気に入らず(例えば、成長パターンDのような場合)、強制的に世代交代させるような場合に使用される。キャラクターの世代が進むほど、特別なことが起こるようなゲームにしておけば、この里親機能の意義がさらに高まる。

【0017】(d) 買い物機能とは、キャラクターに物を買うと与える機能である。買い物機能を選択した場合には、ゲーム親機MSとの通信回線が構築された後、携帯ゲーム機3は、データ送信によって購入希望の商品をホストコンピュータ1に指示する。一方、ホストコンピュータ1は、購入希望の商品の在庫があるか否かを確認して、購入可能か否かのデータを携帯ゲーム機3に送信する。商品在庫があった場合は、キャラクターに物を買ってやったことになり、その後のキャラクターの行動や性格や容姿に影響を与える。一方、商品在庫が無かった場合には、キャラクターに物を買ってやれないことになり、キャラクターのその後の行動に悪い影響を与える。

【0018】(e) 旅行機能とは、キャラクターに旅行に行かせることができる機能であり、前述した育成代行機能と同様に機能する。旅行中は、携帯ゲーム機3からキャラクターは消えるが、旅行から戻ってきたキャラクターは、その性格、行動、容姿に何らかの変化が生じている。な

お、遊戯者が一定期間経過後もゲーム親機側にキャラクターを迎えにいかなかった場合には、当該キャラクターは行方不明となる。

(f) 家出捜索機能は、行方不明になったキャラクターについて捜索願いを出す機能である。家出捜索機能を用いると、ゲーム親機では、直ちに、キャラクターを捜索して該当するDNAデータを返送するので、その後は、携帯ゲーム機3でゲームを再開できることになる。

【0019】以上説明したように、本発明では、携帯ゲーム機3とゲーム親機MSとを、必要に応じて通信回線で接続し、ゲーム進行に必要なDNAデータを共有するようにしている。したがって、ゲーム親機MSの側でインターネットのホームページを開設すれば、育成代行中や旅行中や行方不明のキャラクターの現状を、インターネット上で見ることが可能となる。この場合、託児所や学校などでキャラクターがどのように行動しているか、具体的には、泣き、怒り、いじけ、喜び、笑い、歩き、走り、考え、苛められ、苛め、勉強、運動、仕事、寝る、遊ぶなどの行動を映像によって確認できるのでゲームの楽しさが増す。また、ホームページをアクセスすれば、どのようなキャラクターが結婚を希望しているか、買い物の在庫状態はどうか、などについてもインターネット上で見ることができる。なお、インターネットの利用に代えて、パソコン通信によって同様の機能を実現しても良いことは勿論である。

【0020】以上、本発明の一実施例について説明したが、本発明の趣旨は、携帯ゲーム機とゲーム親機とを、必要に応じて通信回線で接続し、ゲーム進行に必要な制御データ(DNAデータ)を送受信する点にあるのであるから、これ以外については適宜に変更可能である。例えば、図2の通信制御部は、必ずしも携帯ゲーム機3に設ける必要はなく、PHS機4に設けるようにしても良い。この場合には、携帯ゲーム機3同士でDNAデータをやり取りすることも容易に実現できる。なお、実施例ではPHS機を用いたが、その他の携帯電話機などを用いても良いのは勿論である。また、前記の実施例では、各携帯ゲーム機の初期設定動作において、制御データを受信するようにしているが、これに限定される必要はない。例えば、各携帯ゲーム機に当初から制御データを記憶させておき、この制御データに基づいてゲームを開始し、その後、世代交代などのタイミングでゲーム親機から制御データを受信しても良い。同様に、前記の実施例では、ゲーム進行中、携帯ゲーム機がゲーム親機を呼び出して、制御データのやり取りをしているが、この動作に加えて、ゲーム親機が携帯ゲーム機を呼び出す動作モードを追加しても良い。ゲーム親機からPHS機に呼び出しがあると、PHS機には、例えば「データ着信」の表示がされるので、その後、携帯ゲーム機をPHS機と接続してゲーム親機からの制御データを受信すれば良い。また、この実施例では、ゲームプログラムをROM

8に格納しているが、初期設定時に、ホストコンピュータからゲームプログラムをダウンロードするようにしても良い。なお、ゲーム内容は、ペット育成ゲームに限定される必要はなく、当然、DNAデータの構造や、成長曲線なども、何ら本発明を限定するものではない。

【0021】

【発明の効果】本発明では、携帯ゲーム機とゲーム親機とを、必要に応じて通信回線で接続し、ゲーム進行に必要な制御データを送受信するようにしているので、変化に富んだ画期的なゲームを実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例であるネットワークゲーム装置の構成図である。

【図2】本発明の一実施例である携帯ゲーム機の構成図である。

【図3】携帯ゲーム機とPHS機の接続状態を図示した*

*ものである。

【図4】携帯ゲーム機でのメニュー画面のツリー構造を図示したものである。

【図5】DNAデータの一例を図示したものである。

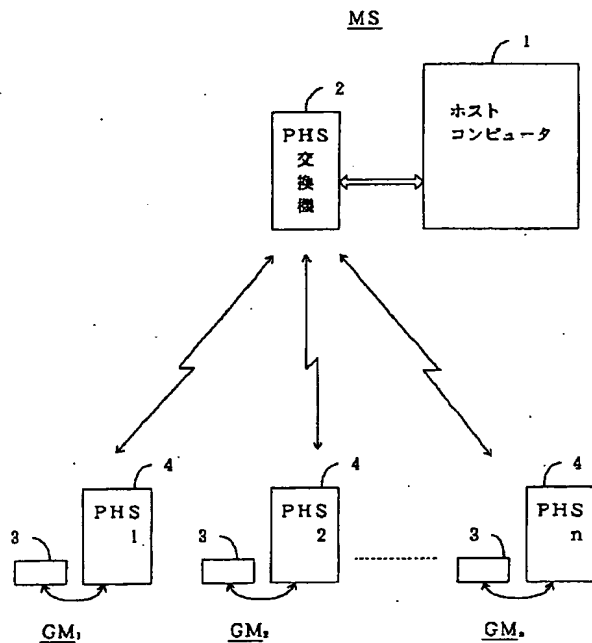
【図6】成長曲線の一例を図示したものである。

【図7】バイオリズム曲線の一例を図示したものである。

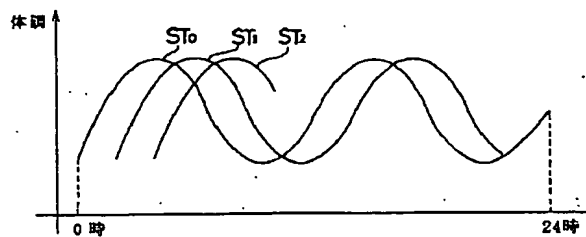
【符号の説明】

- | | |
|----|------------|
| 3 | 携帯ゲーム機 |
| 5 | 通信部（通信制御部） |
| 6 | 表示部 |
| 7 | 入力部 |
| 8 | 記憶部（ROM） |
| 10 | 制御部（CPU） |
| MS | ゲーム親機 |
| GM | ゲーム子機 |

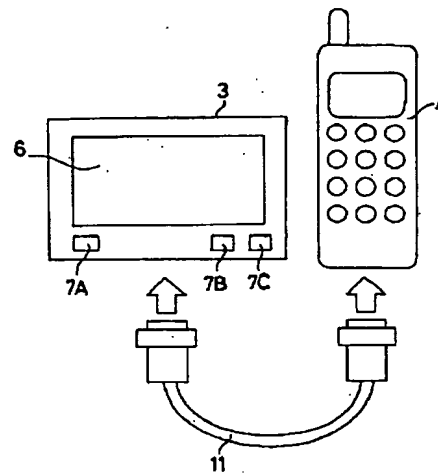
【図1】



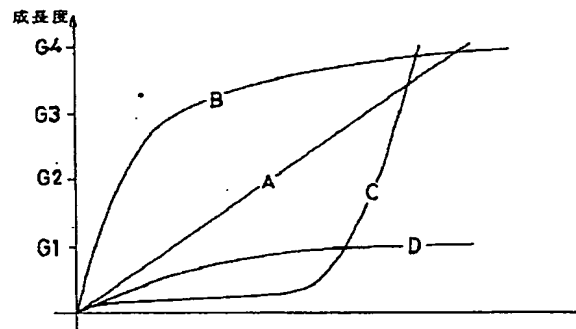
【図7】



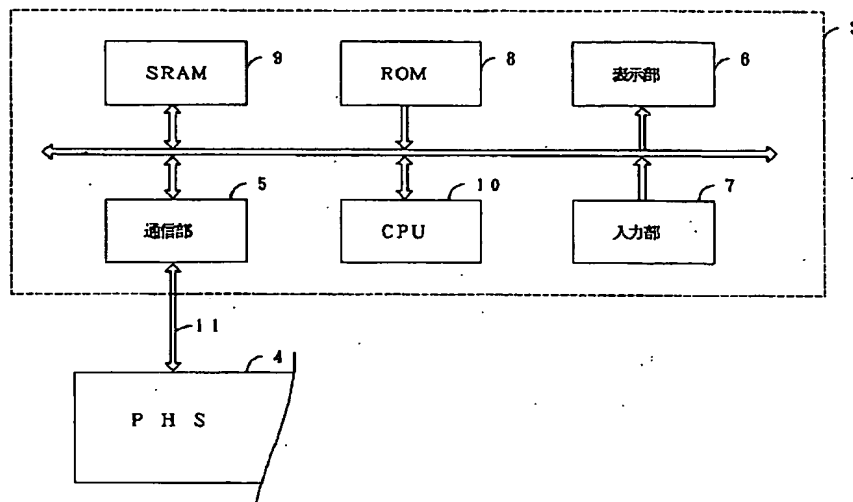
【図3】



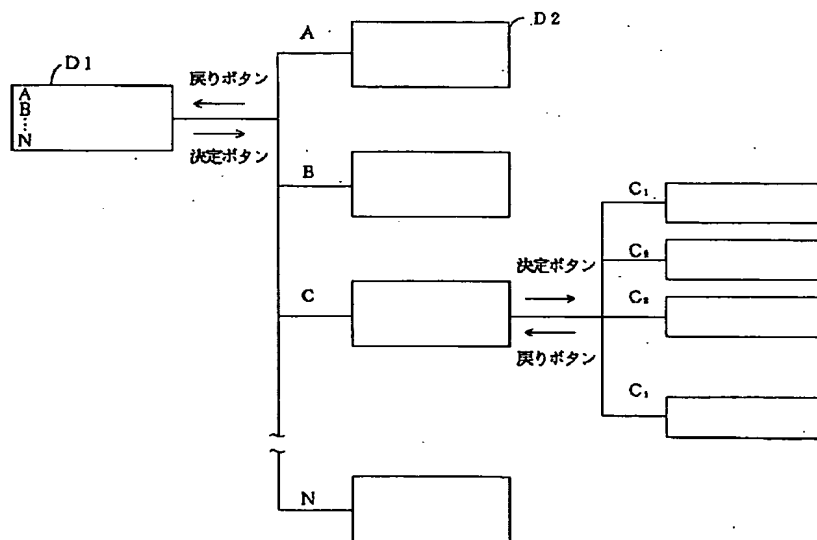
【図6】



【図2】



【図4】



【図5】

ユーザID	性格	成長	姿	バイオリズム	世代	性別	誕生日（年月日時分）
現在状態（年齢）		汎用エリア					乱数シード
予備	チェックサム	チェックサム					